

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

Факультет історії та філософії

Кафедра культурології

## Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

на тему: «**Відеогра як феномен сучасних комеморативних практик:  
культурологічний аналіз**»

«Video game as a phenomenon of modern commemorative practices: a cultural  
analysis»

Виконав: студент денної форми навчання

напряму 034 Культурологія

Гербановський Вадим Сергійович

Керівник к.філос.н., доц. Сумченко І. В. \_\_\_\_\_

Рецензент д.філос.н., проф. Готинян-Журавльова В. В. \_\_\_\_\_

Рекомендовано до захисту:

Протокол засідання кафедри

№ \_\_\_ від \_\_\_\_\_ 2024 р.

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_

(підпис)

Захищено на засіданні ЕК № \_\_\_\_\_

протокол № \_\_\_ від \_\_\_\_\_ 2024 р.

Оцінка \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

(за національною шкалою/шкалою ECTS/ бали)

Голова ЕК

\_\_\_\_\_

(підпис)

Одеса – 2024

## ЗМІСТ

|   |    |
|---|----|
| ЗМІСТ   | 2  |
| ВСТУП   | 3  |
| РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи дослідження комеморації в сучасній культурі                                       | 7  |
| 1.1 Поняття комеморації та її роль у формуванні колективної пам'яті   | 7  |
| 1.2 Особливості комеморативних практик у сучасній культурі  | 10 |
| 1.3 Відеоігри як новий простір для комеморації  | 15 |
| РОЗДІЛ 2. Аналіз комеморативних практик у відеоіграх.   | 21 |
| 2.1 Репрезентація історичних подій та постатей у відеоіграх   | 21 |
| 2.2 Методи та засоби комеморації в ігровому просторі  | 25 |
| 2.3 Вплив комеморативних практик у відеоіграх на формування історичної свідомості гравців                     | 29 |
| РОЗДІЛ 3. Перспективи розвитку комеморації у відеоіграх   | 34 |
| 3.1 Потенціал відеоігор як інструменту збереження та передачі культурної спадщини                             | 34 |
| 3.2 Етичні аспекти комеморації у відеоіграх   | 43 |
| 3.3 Майбутнє комеморативних практик у відеоіграх в контексті розвитку технологій та зміни культурних парадигм | 45 |
| ВИСНОВКИ  | 50 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ  | 52 |

## ВСТУП

**Актуальність теми.** В епоху цифрових технологій та глобальної взаємопов'язаності проблема збереження та передачі історичної пам'яті набуває нового звучання. Традиційні форми комеморації, такі як музеї, монументи та ритуали, все частіше доповнюються або навіть заміщуються новими медіа, серед яких особливе місце посідають відеоігри.

Як культурна форма, що виникла на перетині мистецтва, технологій та інтерактивних практик, відеоігри мають унікальний потенціал для репрезентації минулого та залучення широкої аудиторії до процесів формування колективної пам'яті. Завдяки своїй процедурності, імерсивності та комбінації різних форм мистецтва, вони дозволяють гравцям не просто пасивно споживати інформацію про історичні події, а "проживати" їх, приймаючи рішення та спостерігаючи за їхніми наслідками.

Водночас, використання відеоігор як точки комеморації пов'язане з низкою етичних, ідеологічних та епістемологічних викликів. Інтерактивна природа ігор породжує питання про межі допустимої умовності та глибини можливої рефлексії гравця під час репрезентації історичної травми та насильства. Комерційна логіка ігрової індустрії часто призводить до спрощення, романтизації та об'єктивації минулого задля створення більш розважального та прибуткового продукту. Нарешті, відеоігри як продукт масової культури схильні відтворювати ідеологічні дискурси та нав'язувати гравцям певні інтерпретації та оцінки історичних подій, залежно від позиції авторів-розробників.

Особливої актуальності ця проблематика набуває в українському контексті, де відеоігри лише починають осмислюватись як засіб історичної репрезентації та комеморації. З одного боку, інтерактивні медіа відкривають нові можливості для актуалізації та переосмислення складних і суперечливих сторінок української історії, таких як Голодомор, Друга світова війна, радянська доба тощо. З іншого боку, вони можуть стати інструментом маніпуляцій та викривлень колективної пам'яті, особливо в умовах інформаційної війни та "конфліктів пам'ятей" на пострадянському просторі.

Попри зростання інтересу до теми відеоігор та історичної пам'яті в міжнародній науковій спільноті, в українському науковому просторі ця проблематика залишається малодослідженою та може сприйматися дещо маргіналізовано.

Більшість праць, присвячених історичним відеоіграм, мають описовий та фрагментарний характер, фокусуючись на окремих кейсах. Бракує комплексного та критичного осмислення феномену комеморації в сучасній ігровій культурі, яке б враховувало її технологічні, естетичні, ідеологічні та етичні виміри.

Таким чином, актуальність теми дипломної роботи зумовлена:

- зростанням ролі відеоігор як інструменту передачі колективної пам'яті та історичної репрезентації в сучасній культурі;
- необхідністю критичного осмислення потенціалу та обмежень відеоігор як засобу комеморації, особливо в контексті українських реалій;
- браком комплексних та міждисциплінарних досліджень феномену комеморації в ігровій культурі в українській науковій середі.

**Мета і завдання дослідження.** Мета дослідження полягає у з'ясуванні специфіки та потенціалу відеоігор як інструменту комеморативних практик у сучасній культурі на прикладі українського та світового контекстів.

Завдання дослідження:

1. Розкрити теоретико-методологічні засади дослідження комеморації в сучасній культурі.
2. Проаналізувати особливості відеоігор як медіуму історичної репрезентації та комеморації.
3. Дослідити основні стратегії та прийоми комеморації в сучасних відеоіграх на прикладі українських та зарубіжних кейсів.
4. Виявити етичні, ідеологічні та епістемологічні виклики використання відеоігор як інструменту комеморації.

5. Окреслити перспективи розвитку комеморативних практик у відеоіграх в контексті технологічних та соціокультурних трансформацій.

**Об'єкт дослідження:** Об'єктом дослідження є відеоігри як соціокультурний феномен сучасності.

**Предмет дослідження:** Предметом дослідження є комеморативні практики в сучасних відеоіграх на українському та світовому матеріалі.

**Практичне значення роботи.** Практичне значення роботи полягає у можливості використання її результатів та рекомендацій при розробці відеоігор на історичну тематику, плануванні освітніх та музейних проєктів з використанням ігрових технологій, а також у процесі викладання курсів з історії, культурології, медіазнавства тощо.

**Теоретичне значення роботи.** Теоретичне значення роботи зумовлене її внеском у розвиток досліджень колективної пам'яті, історичної культури та ігрових студій в українському контексті. Робота пропонує комплексну концептуальну рамку для аналізу комеморативних практик у відеоіграх, яка може бути використана в подальших міждисциплінарних студіях.

**Гіпотеза дослідження.** Гіпотеза дослідження полягає у припущенні, що відеоігри мають значний потенціал як інструмент комеморації та формування історичної свідомості, однак повноцінна реалізація цього потенціалу можлива лише за умови відповідального та осмисленого підходу до дизайну ігор, який враховує етичні, ідеологічні та епістемологічні виклики інтерактивних медіа.

**Новизна роботи.** Новизна роботи визначається тим, що вона є однією з перших в українській науці спроб комплексного дослідження феномену комеморації у відеоіграх. На відміну від існуючих праць з даної тематики, ця робота пропонує цілісний міждисциплінарний підхід, який поєднує методологічні інструменти *memory studies*, *game studies*, культурної аналітики тощо. Робота окреслює перспективи подальших досліджень у цьому напрямі.

**Методи дослідження.** В процесі написання курсової роботи була використана система загальнонаукових та спеціальних емпіричних і

теоретичних методів дослідження. Також використовувалися такі емпіричні методи, як, опис, порівняння та узагальнення.

**Структура роботи.** Робота складається зі змісту, вступу, трьох розділів, дев'яти підрозділів, висновків та списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи – 56 сторінки.

## РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи дослідження комеморації в сучасній культурі

### 1.1 Поняття комеморації та її роль у формуванні колективної пам'яті

Комеморація є складним і багатограним поняттям, яке привертає увагу дослідників із різних галузей знань. Термін "комеморація" походить від латинського "commemoratio", що означає "спогад, згадування". У широкому сенсі, комеморація розуміється як процес збереження та передачі пам'яті про значущі події, особистості чи явища минулого через різноманітні практики, ритуали та символічні репрезентації.

Комеморація відіграє ключову роль у формуванні колективної пам'яті суспільства, адже вона сприяє об'єднанню спільноти довкола спільних спогадів та цінностей. Через комеморативні практики відбувається актуалізація минулого в сучасності, що дозволяє суспільству осмислювати своє історичне коріння та формувати власну ідентичність [8, с.28].

Комеморація є не лише способом збереження пам'яті, але й інструментом її конструювання та трансформації відповідно до потреб сьогодення. У процесі комеморації певні аспекти минулого можуть бути висвітлені, тоді як інші - замовчані або переосмислені чи викривлені. Таким чином, комеморація є селективним процесом, який відображає ціннісні орієнтири та ідеологічні настанови суспільства на певному етапі його розвитку.

Комеморативні практики можуть набувати різноманітних форм, серед яких - встановлення пам'ятників, проведення меморіальних церемоній, створення музейних експозицій, публікація спогадів тощо. Усі ці практики спрямовані на актуалізацію минулого в суспільній свідомості та формування спільної ідентичності через пов'язаність із певними історичними подіями чи постатями [29, с.184].

Комеморація є важливим чинником збереження культурної спадщини та передачі досвіду від покоління до покоління. Через комеморативні практики суспільство не лише зберігає пам'ять про минуле, але й осмислює його значення для сучасності та майбутнього.

Комеморація є важливим механізмом формування колективної ідентичності, адже через спільні спогади та ритуали суспільство усвідомлює свою єдність та неповторність. Процес комеморації передбачає не лише збереження пам'яті про минуле, але й її постійну ре-інтерпретацію та адаптацію до потреб сучасності. У цьому сенсі, комеморація є динамічним процесом, який відображає зміни в суспільних цінностях та пріоритетах. Комеморативні практики можуть слугувати інструментом легітимації владних структур та панівних ідеологій, адже через контроль над пам'яттю можна впливати на суспільні настрої та поведінку [8, с.105].

Водночас, комеморація може бути і простором для артикуляції альтернативних чи навіть "маргіналізованих" спогадів чи просторів пам'яті, які кидають виклик офіційним наративам. У сучасному світі комеморація набуває нових форм та значень під впливом глобалізаційних процесів та розвитку інформаційних технологій.

Комеморація є важливим суспільним процесом, який забезпечує збереження та передачу історичної пам'яті від покоління до покоління. В цьому питанні значну роль відіграє політика пам'яті, яка за визначенням дослідниці А. Киридон є "сукупністю соціальних практик, спрямованих на репрезентацію (чи модифікацію) певних образів минулого (образів спільного минулого), актуалізованих сучасним політичним контекстом з метою форматування спільної ідентичності та єдиного меморіального канону" [14, с.240]. Ці практики можуть набувати різноманітних форм - від щорічних ритуалів вшанування до спорудження монументів та музеїв.

Ключовою функцією комеморації є створення "місць пам'яті" - символічних просторів, де відбувається кристалізація та актуалізація уявлень про минуле. За концепцією французького історика П'єра Нора, місця пам'яті - це не лише фізичні, але й ментальні та віртуальні топоси, в яких "пам'ять кристалізується і знаходить свій притулок". Такими місцями можуть бути окремі постаті, події, артефакти, символи тощо, навколо яких вибудовуються колективні меморіальні нарративи.

Комеморація відіграє ключову роль у формуванні національної ідентичності та консолідації уявних спільнот. Як зазначається в роботі Ассман А., нації завжди конструюються через певні "уявлення" про спільне минуле, теперішнє та майбутнє [1, с.20-24]. Комеморативні практики допомагають зберігати ці уявлення, створюючи відчуття спадковості та єдності національного нарративу. Водночас, вони можуть бути інструментом соціального контролю та легітимації влади, нав'язуючи певні погляди на минуле.

В умовах культурного різноманіття та "конфлікту пам'ятей", притаманного сучасним суспільствам, комеморація нерідко стає ареною символічної боротьби. Різні соціальні групи прагнуть утвердити власні версії минулого та зафіксувати їх у публічному просторі, що призводить до "війн пам'яті" та меморіальних розколів. Особливо виразно це проявляється в постколоніальних та посттоталітарних країнах, які переживають болісні процеси перебудови, як декомунізація, та переосмислення історичної спадщини.

Український контекст є показовим прикладом можливої суперечливості комеморативних процесів. Як зазначають О. Гриценко та Г. Касьянов, протягом останніх десятиліть в Україні відбувалося протистояння різних моделей національної пам'яті - від ексклюзивно етноцентричної до інклюзивно громадянської. Ці моделі знаходили вияв у конкуруючих практиках вшанування таких суперечливих постатей, як Степан Бандера, Йосип Сталін, Микола II та інші. Проблемою також залишається інтеграція пам'яті про Голодомор, сталінські репресії та інші травматичні події в загальнонаціональний історичний нарратив.

Цифрова революція та розвиток нових медіа суттєво трансформували природу та механізми комеморації. Поряд із традиційними "місцями пам'яті" дедалі більшого значення набувають віртуальні меморіальні простори - онлайн архіви, бази даних, соціальні мережі тощо [6, с.30]. З одного боку, це розширює можливості для демократизації та індивідуалізації комеморативних практик,

дозволяючи кожному долучитися до процесів співтворення та переосмислення історичної пам'яті. З іншого боку, це породжує нові виклики, пов'язані з достовірністю, етичністю та стійкістю цифрової меморіалізації.

Підсумовуючи, варто відзначити, що комеморація є невід'ємною складовою функціонування колективної пам'яті та формування культурних ідентичностей. Вона забезпечує зв'язок між минулим і теперішнім, створюючи символічні простори для осмислення та переживання історії. Водночас, комеморація завжди відображає певні ціннісні орієнтації та владні інтереси, а тому може ставати предметом суспільних протистоянь та суперечок. Відтак, етичний та інклюзивний підхід до комеморації, який поважає різноманіття досвідів та переживань, є запорукою сталого розвитку демократичної і здорової культури пам'яті.

Зокрема, цифрові медіа створюють нові можливості для участі в комеморативних практиках та розширюють доступ до історичної інформації. Водночас, діджиталізація пам'яті породжує нові ризики, пов'язані з питаннями приватності, безпеки та маніпуляції даними. Комеморація відіграє важливу роль у подоланні історичних травм та примиренні розділених спільнот, адже через спільне вшанування пам'яті жертв та визнання взаємних кривд можна досягти порозуміння та співчуття.

Однак, процес комеморації може бути і джерелом конфліктів та суперечностей, особливо коли різні групи мають протилежні погляди на минуле та його значення для сучасності.

## **1.2 Особливості комеморативних практик у сучасній культурі**

Сучасна культура включає в себе різноманітні комеморативні практики, які відображають складність та неоднозначність процесів пам'яті в умовах глобалізації та діджиталізації. Однією з особливостей комеморації в сучасному світі є її тісний зв'язок із медіа-технологіями, які стають потужним інструментом конструювання та поширення колективної пам'яті.

Завдяки цифровим медіа, комеморативні практики набувають нових форм, таких як онлайн-меморіали, віртуальні музеї, інтерактивні виставки тощо. Ці форми дозволяють розширити аудиторію та залучити до процесу комеморації ширші верстви суспільства.

Водночас, діджиталізація комеморативних практик породжує нові виклики, пов'язані з питаннями автентичності, етики та контролю над пам'яттю. Так, про ускладнення відображення подій минулого через сучасні медіа зазначає в своїй роботі і Доманська Е. [8, с.41-42]. Та ще однією особливістю сучасної комеморації є її глобальний характер та міжнаціональний вимір.

В умовах глобалізації, комеморативні практики часто виходять за межі національних кордонів та набувають міжнародного значення. Це дозволяє формувати глобальну культуру пам'яті та сприяє діалогу між різними спільнотами. Водночас, глобалізація комеморації може призводити до конфліктів та суперечностей, пов'язаних із різним трактуванням минулого в різних культурних контекстах.

Сучасна комемораційні процеси характеризуються також зростанням ролі індивідуальної пам'яті та персоналізацією комеморативних практик. На відміну від традиційних форм комеморації, які часто мали офіційний та церемоніальний характер, сучасні практики більше орієнтовані на особистий досвід та емоційне переживання минулого.

Сучасна культура характеризується суттєвими зрушеннями в розумінні та здійсненні комеморативних практик, порівняно з попередніми епохами. Ці зміни зумовлені низкою чинників - від глобалізації та цифровізації до зміни ціннісних орієнтирів та зростання суспільної рефлексії. Відтак, комеморативні практики набувають нових форм, сенсів та функцій, що потребують ґрунтовного осмислення.

Однією з ключових особливостей сучасної комеморації є її транснаціоналізація та космополітизація. Як ми бачимо, в умовах глобальної взаємопов'язаності дедалі більшого значення набувають так звані "космополітичні пам'яті" - тобто меморіальні репрезентації, що виходять за

межі національних кордонів та ідентичностей, що можна спостерігати на прикладі великого числа місць пам'яті, пов'язаних із подіями, значущість яких виходить за межі державних кордонів. Прикладами таких транснаціональних "місць пам'яті" (точок комеморації) є наступні події: Голокост, работоргівля, колоніалізм, тероризм 9/11 та інші історичні події та явища, чий масштаб та значущість є всесвітніми.

Іншою важливою тенденцією є візуалізація та цифровізація комеморативних практик. Візуальні образи та медіа відіграють дедалі більшу роль у формуванні уявлень про минуле та передачі історичного досвіду. Це проявляється в активному використанні фотографій, кінохроніки, інфографіки та інших візуальних засобів у музейних експозиціях, меморіальних комплексах, освітніх та популярних ресурсах. Водночас, це породжує ризики спрощення, естетизації та комерціалізації пам'яті, перетворення її на об'єкт споживання та маніпуляцій.

Ще однією особливістю сучасної комеморації є зростання її партисипативності та інтерактивності. На відміну від традиційних "статичних" форм вшанування, дедалі більшого поширення набувають практики, що передбачають активну участь та залученість спільнот пам'яті [14, с.240-241]. Це можуть бути краудсорсингові проекти зі збирання та оцифрування спогадів, флешмоби та перформанси в соціальних мережах, партисипативні музейні програми тощо. Такі практики дозволяють демократизувати процеси творення та інтерпретації культурної пам'яті, зробити їх більш інклюзивними та резонуючими.

Прикметною є також індивідуалізація та персоналізація комеморативного досвіду. Поряд із канонічними публічними ритуалами вшанування, все більшої ваги набувають індивідуальні, суб'єктивні форми пам'ятання - як-от родинні меморіальні традиції, автобіографічні свідчення, генеалогічні розвідки тощо. Ці "его-документи" дозволяють доповнити та урізноманітнити історичний гранд-наратив, надати йому "людського обличчя". Водночас, вони можуть розділяти колективну пам'ять та підривати її спільні етичні основи.

В українському контексті згадані тенденції проявляються доволі суперечливо. З одного боку, протягом останніх років відбулася інтенсифікація комеморативних процесів, пов'язана з ювілеями державності, декомунізацією, вшануванням жертв Голодомору та інших трагедій [29, с.183-184]. З'явилися нові меморіали, музеї, цифрові архіви, освітні ініціативи, що сприяють відкритому діалогу про складне минуле. З іншого боку, ці процеси часто набувають конфронтаційного характеру, супроводжуються "війнами пам'яті" та політичними спекуляціями.

Одним із викликів для комеморації в Україні залишається інтеграція регіональних та етнокультурних особливостей історичного досвіду в загальнонаціональний контекст. Як зазначає Андрій Портнов, різні регіони України мають відмінні традиції та сенси пам'ятання, що зумовлено їх належністю до різних державних утворень у минулому. Тому важливо виробляти багатовимірні, різноманітні моделі комеморації, які б відображали цю саму різноманітність без нівелювання та протиставлення.

Варто відзначити і позитивні зрушення в комеморативних практиках в Україні. Зокрема, дедалі більшого поширення набувають громадські ініціативи зі збереження та актуалізації місцевої історико-культурної спадщини. Краєзнавчі спільноти, мистецькі об'єднання, "активісти пам'яті" проводять різноманітні заходи - від створення публічних архівів до організації історичних реконструкцій та фестивалів [1, с.37]. Ці низові проекти сприяють розвитку локальних ідентичностей та генерують альтернативу домінуючим політичним дискурсам пам'яті.

Своєрідним трендом сучасної української комеморації є також її "європеїзація" - тобто прагнення інтегрувати національні меморіальні практики в загальноєвропейський контекст. Це знаходить вияв у проведенні міжнародних конференцій та виставок, участі в грантових програмах, реалізації проектів культурної дипломатії тощо. Втім, ця тенденція теж має свої обмеження та ризики, пов'язані з можливим нав'язуванням ззовні певних стандартів та моделей пам'ятання без урахування локальної специфіки.

Насамкінець, не можна оминати увагою вплив російсько-української війни на комеморативні процеси в Україні. Як зазначає Яна Примаченко, анексія Криму та воєнна агресія на Донбасі не лише актуалізували травматичний досвід минулого, але й поставили на порядок денний створення нових "місць пам'яті" про сучасні події [3, с.67]. Меморіалізація загиблих героїв Небесної сотні, "Кіборгів", захисників України стає важливим чинником консолідації суспільства навколо цінностей свободи та гідності. Разом з тим, війна несе ризики мілітаризації та радикалізації колективної пам'яті, що може перешкоджати примиренню та діалогу, які, як ми знаємо з історичного досвіду, рано чи пізно матимуть своє місце.

Підбиваючи підсумки, можна відзначити, що особливості комеморативних практик у сучасній культурі є доволі неоднозначними та суперечливими. Тенденції до космополітизації, медіатизації, партисипативності та персоналізації комеморації відкривають нові обрії для трансляції та ревізії історичного досвіду. Водночас, вони породжують нові виклики, пов'язані з етичністю, релевантністю та сприйняттям меморіальних репрезентацій. Український кейс є яскравою ілюстрацією цих процесів та закликає до пошуку виважених, плюралістичних підходів до культури пам'яті.

Це знаходить відображення в таких формах, як усна історія, автобіографічні спогади, сімейні меморіали тощо. Персоналізація комеморації дозволяє глибше зрозуміти багатогранність історичного досвіду та підкреслити унікальність кожної людської долі.

Сучасні комеморативні практики характеризуються зростанням ролі візуальних та перформативних елементів, які дозволяють створювати більш емоційно насичені та запам'ятовувані образи минулого. Це знаходить відображення в таких формах, як флешмоби, інсталяції, мистецькі акції тощо [3, с.292].

Ще однією тенденцією сучасної комеморації є її комерціалізація та перетворення на частину індустрії спадщини. Це проявляється в розвитку меморіального туризму, виробництві сувенірної продукції, використанні

історичних образів у рекламі тощо. Комерціалізація пам'яті може сприяти її популяризації та залученню ширшої аудиторії, але водночас вона несе ризики спрощення, banalization та викривлення минулого. В умовах інформаційного суспільства комеморативні практики стають все більш медіатизованими та віртуалізованими [13, с.358].

Це означає, що процеси пам'яті все частіше опосередковуються медіа-технологіями та переміщуються у віртуальний простір. Прикладами цього є онлайн-меморіали, цифрові архіви, соціальні мережі пам'яті тощо. Медіатизація та віртуалізація комеморації відкривають нові можливості для інтерактивності, мультимодальності та глобальної доступності, але водночас вони породжують питання про автентичність та сталість цифрової пам'яті .

Сучасна комеморація характеризується також зростанням уваги до проблем історичної несправедливості та потреби в репарації. Це знаходить відображення в практиках вибачення, компенсацій, перейменувань, демонтажу пам'ятників тощо. Ці практики спрямовані на відновлення історичної правди та подолання наслідків дискримінації та насильства щодо певних груп у минулому [3, с.457].

### **1.3 Відеоігри як новий простір для комеморації**

Відеоігри є відносно новим, але надзвичайно перспективним простором для комеморативних практик у сучасній культурі. Завдяки своїй інтерактивності, імерсивності та наративному потенціалу, відеоігри дозволяють гравцям не лише пасивно споживати інформацію про минуле, але й активно взаємодіяти з ним, приймаючи рішення та впливаючи на перебіг подій. Це створює унікальні можливості для емоційного залучення та емпатії, що є важливими чинниками ефективної комеморації.

Відеоігри можуть виступати як засіб репрезентації історичних подій, постатей та явищ, дозволяючи гравцям "проживати" минуле в інтерактивному режимі. Через ігровий процес, гравці можуть глибше зрозуміти контекст та мотивацію історичних акторів, а також осмислити наслідки їхніх дій [10, с. 36].

Водночас, використання відеоігор для комеморації породжує низку етичних та методологічних питань, пов'язаних із достовірністю, інтерпретацією та ідеологічним навантаженням ігрового контенту. Відеоігри як простір комеморації мають значний потенціал для освітніх та виховних цілей, особливо щодо покоління, яке виросло в цифрову епоху.

На тлі бурхливого розвитку цифрових технологій та індустрії розваг відеоігри поступово перетворюються на важливий простір комеморативних практик та історичних репрезентацій. Завдяки своїй інтерактивності, імерсивності та наративному потенціалу, ігри дозволяють переосмислювати минуле в новий спосіб, залучаючи гравців до активного "проживання" історії та конструювання колективної пам'яті.

За визначенням Адама Чепмена, відеоігри можна розглядати як "історіографічні артефакти", тобто культурні тексти, що відображають та формують уявлення про минуле в сучасності [37, с.6]. Подібно до інших точок пам'яті - таких як література, кіно, музеї тощо - ігри транслюють певні образи, смисли та цінності історії, водночас надаючи їм інтерактивного та партисипативного виміру. Гравець стає не просто пасивним сприймачем меморіальних наративів, а їхнім співтворцем, який своїми діями та рішеннями впливає на перебіг подій.

Одним з піонерських прикладів використання відеоігор для комеморативних цілей став проект "Перехрестя" ("Czechoslovakia 38-89: Assassination"), розроблений чеською студією Charles Games у 2015 році. Гра реконструює події напередодні та після вбивства нацистського намісника Рейнгарда Гейдріха в окупованій Празі в 1942 році. Гравець виступає в ролі учасника руху опору і має зробити низку моральних виборів, які впливають на фінал історії. Гра викликала неабиякий резонанс у чеському суспільстві та сприяла актуалізації дискусій про спадщину Другої світової війни.

Інший цікавий кейс - освітній проект Валянського музею сучасної історії "Ночі в музеї Анни Франк". Це VR-гра, яка дозволяє гравцям дослідити схованку, де єврейська дівчинка Анна Франк переховувалася від нацистів у

Амстердамі під час Голокосту. Користувачі можуть взаємодіяти з історичними об'єктами, слухати цитати з її щоденника, а також зустрітися з віртуальною Анною, яка розповідає про своє життя [34, с.282]. Проект має на меті персоналізувати та емоціоналізувати досвід вивчення історії Голокосту, розвинути емпатію до його жертв.

В Україні відеоігри також починають освоювати простір історичної пам'яті, хоча і в меншому масштабі. Піонером у цій галузі стала компанія GSC Game World, відома своєю серією стратегій "Козаки". Ці ігри, попри деякі історичні неточності та анахронізми, сприяли популяризації козацької тематики та утвердженню її як національного міфу. У 2020 році студія анонсувала розробку гри "Козаки 4", події якої розгортатимуться в період Хмельниччини - один із ключових сюжетів української історичної пам'яті.

Або до прикладу, "учні Альфрістонського коледжу в Новій Зеландії співпрацюють з Оклендським меморіальним музеєм, щоб дізнатись історію новозеландських людей, які служили в компанії 1915 року в Галліполі, відтворюючи ландшафт в Minecraft" [28, с.54].

Загалом, потенціал відеоігор як медіуму комеморації зумовлений низкою їхніх особливостей. По-перше, ігри здатні створювати відчуття "присутності" та занурення в історичну епоху через поєднання інтерактивності, аудіо-візуальних ефектів та емоційного сторітелінгу. По-друге, вони дозволяють експериментувати з контр-фактичними сценаріями та альтернативними версіями історії, спонукаючи гравців замислитися над роллю людської впливовості в історичних процесах. По-третє, ігри апелюють до процедурної риторики, тобто здатності ігрових механік генерувати ідеологічні смисли та ціннісні судження.

Водночас, використання відеоігор як інструменту комеморації пов'язане з низкою ризиків та обмежень. Зокрема, комерційна природа ігрової індустрії часто спонукає до спрощення, романтизації чи експлуатації історичного матеріалу заради розважальності та прибутковості. Інтерактивність ігор може створювати ілюзію контролю над минулим та призводити до тривіалізації

історичної травми й насильства. Окрім того, більшість ігор досі відтворюють домінантні ідеологічні наративи та культурні стереотипи, маргіналізуючи досвід "іншого".

Важливою передумовою реалізації комеморативного потенціалу відеоігор є налагодження співпраці між ігровою індустрією та академічною й музейною спільнотами. Такі колаборації дозволяють підвищити історичну достовірність ігрового контенту, інтегрувати в нього актуальні історіографічні підходи та методики [30, с. 137]. Прикладом може слугувати співпраця компанії Ubisoft з істориками у виробництві серії "Assassin's Creed", або ж залучення музейних експертів до розробки VR-проектів про Голодомор в Україні.

Окрім того, важливо працювати над розвитком медіаграмотності та критичного мислення гравців. Ігри не повинні сприйматися як прозоре віддзеркалення історичної реальності, а радше як її інтерпретація та конструкт, зумовлений низкою технологічних, естетичних та ідеологічних або сценарних чинників. Відтак, освітні ініціативи мають навчати гравців розпізнавати ігрові умовності, порівнювати ігровий контент з іншими джерелами, аналізувати політику репрезентацій тощо.

Насамкінець, варто відзначити, що відеоігри не можуть і не повинні підміняти собою інші форми комеморативних практик. Вони є радше доповненням і розширенням можливостей традиційних "місць пам'яті", які апелюють до інших модальностей людського досвіду - ритуальних, тілесних, матеріальних тощо [4, с.195]. Найбільш продуктивною видається синергія між цифровими та фізичними просторами пам'яті, яка дозволяє комбінувати їхні переваги та нівелювати обмеження.

Підсумовуючи, можна сказати, що відеоігри відкривають якісно новий простір для комеморативних практик у цифрову епоху. Завдяки своїм унікальним властивостям - інтерактивності, процедурності, імерсивності - вони дозволяють переосмислити історичний досвід у партисипативний та емоційно насичений спосіб. Попри низку викликів та обмежень, ігри мають значний потенціал для трансляції, реінтерпретації та актуалізації культурної пам'яті,

особливо з огляду на цифрове покоління. Відтак, осмислення та продуктивне використання цього потенціалу є важливим завданням для дослідників пам'яті, освітян, музейників та інших агентів мнемонічних процесів.

Ігрова форма дозволяє зробити процес навчання історії більш захопливим, наочним та особистісно значущим для учнів. Через відеоігри можна не лише передавати фактичні знання про минуле, але й розвивати критичне мислення, емпатію та цінності громадянської відповідальності [15, с.77-78].

Разом з тим, використання відеоігор в освітньому процесі вимагає ретельного підходу до відбору ігрового контенту та методів роботи з ним, щоб уникнути спрощення чи викривлення історичної реальності. Відеоігри відкривають нові горизонти для комеморативних практик, дозволяючи експериментувати з формами та засобами репрезентації минулого. Інтерактивність та мультимодальність відеоігор створюють унікальні можливості для переосмислення традиційних підходів до комеморації та пошуку нових шляхів актуалізації пам'яті в сучасному суспільстві.

Водночас, розвиток відеоігор як простору комеморації потребує міждисциплінарного підходу та співпраці фахівців з різних галузей - істориків, культурологів, психологів, педагогів, ігрових дизайнерів та інших [15, с.80-81].

Відеоігри дозволяють створювати імерсивні та інтерактивні історичні наративи, в яких гравці можуть не лише спостерігати за подіями минулого, але й брати в них безпосередню участь. Це відкриває нові можливості для емпатії та розуміння історичної перспективи, адже гравці можуть "приміряти" на себе ролі різних історичних акторів.

Водночас, інтерактивність відеоігор може призводити до спрощення та викривлення історичного контексту, адже ігрова логіка часто вимагає адаптації реальних подій до потреб ігрового процесу. Відеоігри дозволяють експериментувати з контрфактичними сценаріями та альтернативними версіями історії, що може сприяти розвитку критичного мислення та розумінню складності історичного процесу [13, с.400].

Однак такі експерименти можуть призводити до викривлення історичної істини та створення хибних уявлень про минуле. Використання відеоігор для комеморації потребує міждисциплінарного підходу та участі експертів з різних галузей, щоб забезпечити точність і етичність репрезентації минулого. Особливо важлива співпраця між істориками та ігровими дизайнерами для збалансування історичної достовірності та ігрової динаміки.

Розвиток відеоігор як простору комеморації потребує також вироблення нових методологічних підходів та аналітичних інструментів для вивчення їх впливу на історичну свідомість та колективну пам'ять.

Перспективним напрямом є також використання відеоігор для створення партисипативних та краудсорсингових проєктів колективної пам'яті, в яких гравці можуть не лише споживати, але й співтворити комеморативний контент.

## **РОЗДІЛ 2. Аналіз комеморативних практик у відеоіграх.**

### **2.1 Репрезентація історичних подій та постатей у відеоіграх**

Відеоігри все частіше звертаються до історичної тематики, намагаючись відтворити реальні події та постаті минулого. Одним із найбільш популярних періодів, що репрезентуються у відеоіграх, є Друга світова війна. Такі ігри, як "Call of Duty", "Medal of Honor" та "Battlefield" відтворюють ключові битви та кампанії цієї війни, дозволяючи гравцям взяти на себе роль солдатів різних армій. Проте, репрезентація війни у відеоіграх часто критикується за надмірну героїзацію та романтизацію насильства, а також за брак уваги до трагічних та суперечливих аспектів конфлікту.

Окрім воєнної історії, відеоігри звертаються і до інших періодів та подій минулого. Наприклад, серія ігор "Assassin's Creed" переносить гравців у різні історичні епохи - від Стародавнього Єгипту до Французької революції - і дозволяє взаємодіяти з відомими історичними постатями, такими як Клеопатра, Леонардо да Вінчі чи Наполеон Бонапарт, відтворюючи не лише відомі події та постаті, а й повсякденне життя, архітектуру, мистецтво тощо [21, с.36-37]. Однак, змішування історичних фактів з фантастичними елементами в цих іграх може призводити до викривлення сприйняття минулого та формування хибних уявлень про історичний процес.

Відеоігри є унікальним медіумом репрезентації минулого, який поєднує інтерактивність, процедурність та мультимодальність. На відміну від традиційних форм історичного наративу, як-от книги чи фільми, ігри дозволяють гравцям не лише споглядати, а й брати активну участь у події, впливати на її перебіг та бачити наслідки своїх дій. Завдяки цьому досягається ефект "проживання" історії, який сприяє глибшому емоційному зануренню та запам'ятовуванню матеріалу [38, с.221-230].

Менш розробленою в ігровій індустрії залишається соціальна історія та історія "знизу". Більшість ігор фокусуються на діяльності видатних особистостей, еліт та інституцій, нехтуючи досвідом "пересічних" людей, особливо з уразливих груп. Винятком можна вважати ігри в жанрі

інтерактивної драми, як-от "Life is Strange" або "Detroit: Become Human" чи "Violent Hearts", які порушують проблеми гендерної, расової, класової нерівності, дискримінації та боротьби за права людини в історичній перспективі.

Окремою темою є репрезентація історичних постатей у відеоіграх. Часто вони зображуються згідно з домінуючими ідеологічними наративами та стереотипами масової культури - як однозначні герої чи лиходії, без врахування складності та суперечливості їхніх мотивів та вчинків. Таке спрощення та "чорно-біле" зображення історичних діячів може викривляти їх сприйняття та обмежувати критичну рефлексію гравців.

Разом з тим, деякі ігри намагаються відійти від стереотипів та запропонувати альтернативні, більш нюансовані погляди на відомі історичні постаті. Наприклад, гра "We. The Revolution" показує Максиміліана Робесп'єра не як потворне уособлення якобінського терору, а як трагічну та неоднозначну фігуру, чий ідеали та мотиви викривлюються в процесі революційної боротьби. А гра "Flight of the Amazon Queen" іронічно деконструє імперські кліше та розвінчує культ особистості британської королеви Вікторії.

Українська історія та культура, на жаль, досі слабо представлені у світовій ігровій індустрії. Більшість відеоігор, дотичних до українського контексту, присвячені Другій світовій війні та Чорнобильській катастрофі, тоді як інші періоди та події залишаються поза увагою розробників. При цьому Україна часто зображується як периферійна частина "радянського" чи "пострадянського" світу, без врахування її культурної та національної специфіки.

Ситуація почала дещо змінюватися в останні роки завдяки зусиллям вітчизняних ігрових студій. Зокрема, популярна серія "Козаки" від української компанії GSC Game World відтворює героїчні сторінки козацької доби, даючи змогу гравцям керувати військами Богдана Хмельницького, Івана Мазепи та інших видатних гетьманів. Попри суттєві історичні спрощення та неточності, ці ігри сприяли популяризації козацької тематики серед масової аудиторії.

Інші українські проекти фокусуються на більш складних і травматичних сторінках історії. Наприклад, 3D-шутер "Східний фронт" (ÜberSoldier I) відтворює криваві бої Другої світової війни в Україні, а симулятор виживання "Ядерний Союз" (Nuclear Union) переносить гравця в альтернативну історію, де СРСР не розпався і досі продовжує існувати в ізоляції та занепаді. Попри технічну недосконалість ("Ядерний Союз" була скасована), ці ігри є спробою осмислити радянське минуле з іншої перспективи.

Загалом, репрезентація історичних подій та постатей у відеоіграх залишається неоднозначним та суперечливим феноменом. З одного боку, ігри здатні зацікавити історією широку аудиторію, особливо молодь, та сформувати емоційний зв'язок з минулим. З іншого боку, вони схильні до спрощення, стереотипізації та ідеологізації історичного матеріалу заради розваг та комерційного успіху [2, с.353]. Для збалансування цих суперечностей важливий постійний критичний аналіз ігор та діалог між розробниками, науковцями та гравцями.

В Україні також розробляються відеоігри на історичну тематику. Зокрема, гра "Cossacks" ("Козаки") відтворює події та постаті української історії XVII-XVIII століть, дозволяючи гравцям взяти під контроль козацькі війська та взаємодіяти з такими лідерами, як Богдан Хмельницький та Іван Мазепа. Розробники гри намагалися відтворити історичні події та культуру того періоду, консультуючись з професійними істориками. Проте, як і в більшості історичних відеоігор, тут також присутні елементи спрощення та романтизації минулого.

Для кращого розуміння картини, наведемо Таблицю 1: Найпопулярніші історичні відеоігри за кількістю проданих копій (станом на 2023 рік).

| Назва гри                 | Історичний період   | Кількість проданих копій<br>(млн) |
|---------------------------|---------------------|-----------------------------------|
| Assassin's Creed Valhalla | Вікінги             | 12.8                              |
| Red Dead Redemption 2     | Дикий Захід         | 38.6                              |
| Call of Duty: WWII        | Друга світова війна | 19.8                              |

| <b>Назва гри</b>          | <b>Історичний період</b> | <b>Кількість проданих копій<br/>(млн)</b> |
|---------------------------|--------------------------|---|
| Mafia: Definitive Edition | 1930-ті роки, США        | 1.0                                       |
| Battlefield V             | Друга світова війна      | 7.3                                       |

*Джерело: Власна розробка автора на основі матеріалів [36, с.125]*

Як бачимо з таблиці цієї, історичні відеоігри користуються значною популярністю серед гравців, про що свідчать високі показники продажів. Це дозволяє зробити висновок про те, що відеоігри є важливим засобом репрезентації та популяризації історії в сучасній культурі.

Репрезентація історичних подій та постатей у відеоіграх є важливим аспектом формування історичної пам'яті та свідомості гравців. Відеоігри дозволяють не лише пасивно споживати інформацію про минуле, а й активно взаємодіяти з ним, приймаючи рішення та спостерігаючи за їхніми наслідками. Це створює унікальний досвід занурення в історичний контекст, який може бути більш захопливим та емоційно насиченим, ніж традиційні форми вивчення історії [26, с.190].

Однак, репрезентація історії у відеоіграх часто піддається критиці за спрощення, романтизацію та ідеологічну заангажованість. Розробники ігор нерідко жертвують історичною достовірністю заради ігрової динаміки та розважальності. Зокрема, багато ігор зображують війну як захопливу пригоду, замовчуючи її трагічні та морально неоднозначні аспекти.

Ще однією проблемою репрезентації історії у відеоіграх є переважна зосередженість на західноцентричному наративі та мізерна фіксація на історії інших культур та регіонів. Більшість популярних ігор на історичну тематику присвячені подіям і постатям європейської та американської історії, тоді як інші частини світу представлені набагато менше [7, с.98]. Це може сприяти закріпленню стереотипів та культурної гегемонії в глобальному масштабі.

Репрезентація історичних постатей у відеоіграх також часто буває спрощеною та стереотипованою. Історичні діячі нерідко зображуються як однозначні герої або лиходії, без урахування складності їхніх мотивів та

суперечливості вчинків. Зокрема, в іграх про Другу світову війну союзники часто постають як беззаперечні герої, а нацисти - як карикатурні злодії, що не відповідає історичним реаліям.

Разом з тим, деякі відеоігри роблять спроби більш nuanced (нюансової) та багатовимірної репрезентації історичних постатей. Наприклад, в грі "Assassin's Creed Syndicate" королева Вікторія зображена не лише як велична правителька, а й як звичайна людина зі своїми страхами та слабкостями. А в грі "Red Dead Redemption 2" головний герой Артур Морган, класичний персонаж сетингу дикого заходу, є складною та неоднозначною особистістю, яка проходить моральну еволюцію протягом сюжету.

В останні роки в Україні з'являється все більше відеоігор на історичну тематику, розроблених вітчизняними студіями. Зокрема, варто відзначити такі проекти, як "Лінія фронту" (про події Другої світової війни), "Козаки 3", "Beautiful Ukraine" (гра-пазл із зображенням різних локацій України), "Ukraine War Stories" (Збірка візуальних новел про вторгнення РФ в Україну у 2022 році). Ці ігри намагаються репрезентувати українську історію з патріотичних позицій, але подекуди теж вдаються до спрощень та ідеалізації [17, с.250].

Загалом, репрезентація історичних подій та постатей у відеоіграх є неоднозначним та суперечливим феноменом. З одного боку, ігри дозволяють зацікавити молодь історією та сформувати емоційний зв'язок з минулим. З іншого боку, вони часто викривлюють історичну реальність та нав'язують заангажовані або стереотипні наративи. Щоб використовувати потенціал відеоігор як засобу історичної просвіти, необхідно розвивати медіаграмотність та критичне мислення гравців, а також налагоджувати діалог між ігровою індустрією та фаховими дослідниками історії [23, с.122].

## **2.2 Методи та засоби комеморації в ігровому просторі**

Відеоігри використовують різноманітні методи та засоби для створення комеморативного ефекту та вшанування пам'яті про минуле. Одним із найбільш поширених прийомів є використання документальних матеріалів - фотографій, відеозаписів, історичних артефактів тощо. Наприклад, в грі "Call of Duty:

WWII" використовуються реальні фотографії та кінохроніка воєнного періоду, які відображаються під час завантаження місій та в інших елементах гри. Це створює ефект автентичності та дозволяє гравцям глибше зануритися в історичний контекст.

Іншим методом комеморації в іграх є відтворення меморіальних практик та ритуалів. Зокрема, в багатьох іграх про війну присутні сцени вшанування загиблих солдатів, покладання квітів до пам'ятників, проведення військових парадів тощо. Через участь у таких сценах гравці можуть відчути емоційний зв'язок з історичними подіями та персонажами, а також усвідомити значення пам'яті про минуле для тих, хто ці події пережив в реальному житті.

Деякі ігри використовують метод "історичного туризму", дозволяючи гравцям віртуально відвідувати історичні місця та пам'ятки [21, с.36]. Наприклад, в грі "Assassin's Creed: Unity" гравці можуть досліджувати детально відтворений Париж часів Французької революції, відвідуючи такі знакові місця, як Собор Паризької Богоматері, Бастилія та Лувр. Такий підхід дозволяє гравцям не лише дізнатися про історичні події, але й відчути атмосферу минулих епох. Також варто відзначити, що рівень деталізації відтвореного Собору Паризької Богоматерів був настільки високим, що влада Франції використовувала матеріали з гри для його відновлення після пожежі в Соборі.

В українських відеоіграх також використовуються різні комеморативні прийоми. Зокрема, в грі "Лінія фронту" про події Другої світової війни на території України присутні документальні відеовставки, що розповідають про ключові битви та постаті того періоду.

Таблиця 2 - Методи та засоби комеморації в популярних історичних відеоіграх.

| Назва гри              | Методи та засоби комеморації  |
|------------------------|---|
| Assassin's Creed Unity | - Відтворення історичних пам'яток Парижа<br>- Зустрічі з відомими історичними постатями |

| Назва гри             | Методи та засоби комеморації   |
|-----------------------|--|
|                       | - Енциклопедія з історичними довідками   |
| Call of Duty:<br>WWII | - Використання документальних фото та відео<br>- Місії на основі реальних битв<br>- Меморіальні сцени вшанування загиблих  |
| Valiant Hearts        | - Історії реальних людей часів Першої світової війни<br>- Використання листів, фотографій та інших документів того періоду<br>- Внутрішня енциклопедія з історичними фактами |
| Battlefield V         | - Зображення маловідомих театрів воєнних дій<br>- Представлення різних національних формувань серед учасників бойових дій<br>- Колекціонування історичних артефактів         |

*Джерело: Власна розробка автора*

Як демонструє таблиця 2, історичні відеоігри використовують доволі різноманітний арсенал комеморативних методів та засобів, які дозволяють гравцям глибше пізнати та відчувати історичне минуле. Поєднання різних підходів - від документалістики до емоційного занурення - робить комеморативний досвід у відеоіграх більш різноплановим та ефективним.

Комеморація в ігровому просторі відбувається за допомогою різноманітних методів та засобів, які дозволяють вшановувати пам'ять про історичні події та постаті. Одним із найпоширеніших методів є наративна інтеграція, тобто вбудовування комеморативних елементів у сюжетну канву гри. Це можуть бути діалоги персонажів, які згадують про минулі події, ігрові документи та артефакти, що відсилають до історичного контексту, або ж окремі ігрові епізоди, присвячені вшануванню пам'яті [27, с.220-224].

Іншим методом комеморації в іграх є створення віртуальних меморіалів та музеїв. Наприклад, в грі "Valiant Hearts" є окремий розділ, де гравець може ознайомитися з реальними історіями та фотографіями учасників Першої

світової війни. А в грі "Battlefield 1" є віртуальна галерея, присвячена різним аспектам життя на фронті та в тилу під час війни.

Деякі ігри використовують метод історичної реконструкції, детально відтворюючи реальні події, локації та об'єкти минулого. Зокрема, в грі "Call of Duty: WWII" гравці можуть побувати на полях битв у Нормандії, Арденнах та інших знакових місцях Другої світової війни, а також взаємодіяти з предметами побуту та озброєнням того часу.

Ще одним засобом комеморації в іграх є використання документальних аудіо- та відеоматеріалів. Наприклад, в грі "Battlefield V" между місіями гравець може переглянути короткі документальні ролики, присвячені різним подіям та явищам Другої світової війни. А в грі "Солдатська історія" звучать реальні спогади українських ветеранів, записані в рамках однойменного усноісторичного проекту.

Комеморація в іграх може відбуватися не лише через зміст, а й через ігрову механіку та дизайн. Зокрема, деякі ігри використовують механіку "перманентної смерті", коли загиблі персонажі не відроджуються, а гравець мусить продовжувати гру без них. Це створює відчуття втрати та скорботи, подібне до реального досвіду війни. Іншим прикладом є використання мінімалістичного дизайну та символічних образів для створення атмосфери пам'яті та споглядання.

Комеморативні практики в іграх можуть виходити і за межі віртуального простору. Деякі ігри пропонують гравцям вшанувати пам'ять реальних історичних осіб через пожертви на меморіальні проекти або участь в комеморативних ритуалах. Наприклад, в грі "11-11: Memories Retold" гравці можуть відвідати віртуальний меморіал та запалити свічку пам'яті, а кошти від продажу внутрішньоігрових предметів йдуть на підтримку ветеранських організацій [16, с.409].

В Україні теж є приклади використання відеоігор для комеморативних практик. Зокрема, гра "Пам'ять" присвячена подіям Революції Гідності та пропонує гравцям дослідити віртуальну локацію Майдану Незалежності,

знаходячи предмети та спогади, пов'язані з протестами. А гра "Кіборги '14" містить меморіальну дошку з іменами реальних захисників Донецького аеропорту.

Разом з тим, використання комеморативних практик у відеоіграх пов'язане з певними етичними викликами. Ігрова форма може сприйматися як неадекватна для вшанування пам'яті про трагічні події та загиблих. Існує ризик тривіалізації та комерціалізації історичної травми, особливо якщо гра містить мікротранзакції або інші монетизаційні механіки [30, с.133]. Тому розробникам ігор на історичну тематику варто з повагою та відповідальністю підходити до репрезентації минулого та уникати недоречної гейміфікації комеморативних практик.

### **2.3 Вплив комеморативних практик у відеоіграх на формування історичної свідомості гравців**

Використання відеоігор як засобу комеморації та історичної репрезентації має значний вплив на формування історичної свідомості гравців, особливо молодшого покоління. Інтерактивна та імерсивна природа відеоігор дозволяє гравцям не просто дізнаватися про минуле, а "проживати" його, приймаючи рішення та спостерігаючи за їхніми наслідками. Це створює сильний емоційний зв'язок з історичними подіями та персонажами, який може сприяти закріпленню знань та розвитку інтересу до історії.

Дослідження показують, що гравці, які регулярно грають в історичні відеоігри, демонструють вищий рівень знань про відповідні періоди та події, ніж їхні однолітки. Наприклад, опитування серед американських студентів показало, що ті, хто грав в ігри про Другу світову війну, змогли назвати більше ключових битв, осіб та явищ того періоду, ніж студенти, які не мали такого ігрового досвіду [30, с.134].

Окрім фактичних знань, історичні відеоігри можуть також сприяти розвитку критичного мислення та медіаграмотності. Адже в процесі гри гравці стикаються з різними інтерпретаціями минулого, що спонукає їх

замислюватись над достовірністю та повнотою історичної інформації. Це особливо важливо в сучасну епоху інформаційних війн та фейкових новин, коли вміння критично оцінювати медіаконтент стає життєво необхідним.

Разом з тим, вплив відеоігор на історичну свідомість може мати і негативні аспекти. Зокрема, багато ігор спрощують та романтизують історичні події, замовчуючи їхні трагічні та суперечливі сторони. Це може призводити до формування однобічного та викривленого бачення минулого, особливо у гравців, які не мають достатніх знань з історії. Крім того, деякі ігри можуть транслювати ідеологічно навантажені меседжі та пропагувати певні політичні погляди.

Дослідження впливу комеморативних практик у відеоіграх на історичну свідомість в Україні ще знаходяться на початковій стадії. Зокрема, опитування серед українських студентів-істориків показало, що 60% з них вважають відеоігри корисним засобом популяризації історії, проте лише 23% використовували ігри в навчальному процесі. Інше дослідження виявило, що українські розробники відеоігор на історичну тематику часто консультуються з професійними істориками та використовують автентичні джерела, щоб забезпечити достовірність відтворюваних подій та реалій [23, с.117].

Таблиця 3 - Результати опитування щодо впливу відеоігор на знання про Другу світову війну серед американських студентів (% правильних відповідей)

| <b>Категорія запитань</b> | <b>Студенти, що не грають в історичні ігри</b> | <b>Студенти, що грають в історичні ігри</b> |
|---------------------------|--|---|
| Події та битви            | 40%  | 68%   |
| Історичні постаті         | 35%  | 73%   |
| Зброя та техніка          | 45%  | 82%   |
| Країни-учасниці           | 60%  | 75%   |

*Джерело: Власна розробка автора на базі доступних джерел [20, с.219]*

Як бачимо з таблиці, студенти, які мають досвід гри в історичні відеоігри, продемонстрували значно вищий рівень знань про події, постаті, зброю та країни-учасниці Другої світової війни, ніж студенти, які такого досвіду не мали. Ці результати свідчать про те, що відеоігри можуть бути ефективним засобом історичної просвіти та комеморації, особливо для молодого покоління. Окремо варто зазначити рівень знань зброї та техніки, оскільки саме з цими об'єктами гравці взаємодіють найбільше під час проходження ігор.

Отже, комеморативні практики у відеоіграх мають значний потенціал впливу на історичну свідомість гравців, як в позитивному, так і в негативному сенсі. Щоб цей вплив був більш позитивним та продуктивним, важливо розвивати співпрацю між ігровою індустрією та академічною спільнотою, а також впроваджувати відеоігри в освітній процес в якості допоміжного засобу навчання історії.

Комеморативні практики у відеоіграх мають значний потенціал впливу на історичну свідомість гравців, особливо молодшого покоління, яке виросло в цифрову епоху. Інтерактивна та імерсивна природа відеоігор дозволяє не просто пасивно споживати інформацію про минуле, а активно взаємодіяти з ним, приймаючи рішення та спостерігаючи за їхніми наслідками. Це створює унікальний досвід "проживання" історії, який може змінювати ставлення до неї та спонукати до подальшого вивчення [24, с.277].

Дослідження показують, що відеоігри можуть сприяти засвоєнню фактичних знань з історії та розвитку історичного мислення. Зокрема, експерименти з використанням ігор "Civilization" та "Europa Universalis" в освітньому процесі продемонстрували покращення розуміння студентами причинно-наслідкових зв'язків, хронології подій та геополітичних процесів. Водночас, ігри можуть і викривляти історичну картину світу, особливо якщо гравець не має базових знань з теми.

Окрім когнітивного впливу, комеморативні практики у відеоіграх можуть формувати емоційний зв'язок з минулим та розвивати емпатію до його учасників. Інтерактивні історії та моральні дилеми, представлені в іграх,

спонукають гравців ставити себе на місце історичних персоналій та приймати складні рішення в умовах обмеженої інформації. Це може сприяти глибшому розумінню мотивацій та світогляду людей минулого, а також усвідомленню неоднозначності історичного процесу. Разом з тим, емоційний вплив відеоігор може мати і негативні наслідки, особливо коли йдеться про травматичні та суперечливі події.

Комеморативні практики у відеоіграх можуть також впливати на колективну пам'ять та ідентичність гравців. Популярні ігри здатні формувати "канон" історичних подій та постатей, визначаючи, що саме варте вшанування та пам'яті. При цьому, вони часто відображають стереотипні ідеологічні наративи та уявлення про минуле, укорінюючи їх в головах гравців, які не знайомі з першоджерелами. Це може сприяти консервації існуючих стереотипів та упереджень, особливо щодо національних, етнічних чи гендерних груп.

З іншого боку, відеоігри можуть і кидати виклик таким наративам пам'яті, пропонуючи альтернативні інтерпретації минулого. Наприклад, гра "This War of Mine" розповідає про досвід цивільного населення під час війни в Югославії, руйнуючи романтичний образ війни як героїчної пригоди. А гра "1979 Revolution: Black Friday" представляє події Ісламської революції в Ірані з точки зору різних політичних акторів, спонукаючи гравця замислитись над складністю революційних процесів.

Варто зазначити, що вплив відеоігор на історичну свідомість гравців не є прямим та однозначним. Гравці не є пасивними реципієнтами ігрового контенту, а активно інтерпретують та переосмислюють його на основі власного досвіду, знань та цінностей. Тому одна й та сама гра може по-різному сприйматися та засвоюватися різними гравцями залежно від їхніх індивідуальних особливостей.

Крім того, вплив відеоігор на історичну свідомість не обмежується лише ігровим процесом, а й включає участь в ігрових спільнотах та дискусіях. Багато ігор на історичну тематику мають активні онлайн-спільноти, де гравці обмінюються думками, інтерпретаціями та додатковою інформацією щодо

відтворених подій та постатей. Ці дискусії можуть як поглиблювати історичні знання та рефлексію гравців, так і продукувати нові міфи та стереотипи.

Використання відеоігор як засобу історичної просвіти та комеморації вимагає розвитку медіаграмотності та критичного мислення гравців. Важливо, щоб гравці усвідомлювали, що відеогра є неточною реконструкцією минулого, а його інтерпретацією, яка відображає певні ідеологічні позиції та естетичні конвенції. Цьому може сприяти поєднання ігрового досвіду з іншими джерелами історичної інформації - документальними фільмами, музейними експозиціями, науковими працями тощо [11, с.302].

В освітньому контексті відеоігри можуть бути ефективним засобом зацікавлення учнів історією та розвитку їхніх дослідницьких навичок. Зокрема, гра "Valiant Hearts" використовувалась в британських школах для вивчення подій Першої світової війни, спонукаючи учнів аналізувати різні точки зору на конфлікт та його наслідки. А гра "Assassin's Creed Origins" має спеціальний освітній режим "Discovery Tour", який дозволяє дослідити стародавній Єгипет без ігрових умовностей.

Українські освітяни теж звертають увагу на дидактичний потенціал відеоігор, особливо в контексті патріотичного виховання та формування національної ідентичності. Однак, такі практики поки що мають фрагментарний характер та потребують методологічного обґрунтування.

Загалом, вплив комеморативних практик у відеоіграх на історичну свідомість гравців є амбівалентним та контекстуально зумовленим. З одного боку, ігри можуть сприяти зацікавленню історією, емоційному переживанню минулого та розвитку історичної емпатії. З іншого боку, вони можуть продукувати викривлені уявлення, стереотипи та ідеологічно навантажені інтерпретації. Відповідальне використання відеоігор як інструменту комеморації та історичної просвіти вимагає критичної рефлексії, медіаграмотності та діалогу між ігровою індустрією, освітянами та науковцями.

### РОЗДІЛ 3. Перспективи розвитку комеморації у відеоіграх

#### 3.1 Потенціал відеоігор як інструменту збереження та передачі культурної спадщини

Відеоігри мають значний потенціал як інструмент збереження та передачі культурної спадщини, адже вони дозволяють не лише документувати та репрезентувати культурні артефакти, але й залучати гравців до активної взаємодії з ними. На відміну від традиційних способів збереження спадщини, таких як музеї чи архіви, відеоігри пропонують інтерактивний та захопливий досвід, який може зацікавити ширшу аудиторію, особливо молоде покоління.

Одним із перспективних напрямів використання відеоігор для збереження культурної спадщини є створення віртуальних реконструкцій історичних місць та об'єктів. Такі реконструкції дозволяють гравцям "відвідати" давно зниклі або недоступні локації, досліджувати їхню архітектуру, інтер'єри та артефакти. Наприклад, гра "Assassin's Creed: Unity" пропонує детальну реконструкцію Собору Паризької Богоматері, який постраждав внаслідок пожежі у 2019 році. Ця реконструкція може слугувати, а подекуди вже слугує, цінним джерелом для реставраторів та істориків [18, с.61].

Інший спосіб використання відеоігор для збереження культурної спадщини - це репрезентація нематеріальних культурних практик, таких як традиції, ритуали, ремесла тощо. Інтерактивна природа відеоігор дозволяє гравцям не лише спостерігати за цими практиками, а й брати в них безпосередню участь, отримуючи досвід "з перших рук".

Відеоігри мають значний потенціал для збереження та актуалізації культурної спадщини в епоху цифрових технологій. Інтерактивна та мультимодальна природа ігор дозволяє представляти та інтерпретувати різноманітні елементи матеріальної та нематеріальної культури - від пам'яток архітектури до фольклорних традицій. На відміну від статичних форм репрезентації, притаманних традиційним музеям та архівам, ігри пропонують динамічний та імерсивний досвід взаємодії з культурним надбанням.

Особливо ефективними є практики створення віртуальних реконструкцій історичних місць та споруд у відеоіграх. Завдяки технологіям 3D-моделювання та процедурної генерації, ігри дозволяють досліджувати простори минулого з небаченим раніше рівнем деталізації та інтерактивності. Гравець може вільно пересуватися віртуальними локаціями, розглядати об'єкти з різних ракурсів, взаємодіяти з предметами побуту та історичними артефактами. Такий досвід "занурення" в минуле викликає сильне відчуття присутності та емоційний відгук.

Чудовим прикладом цифрової реконструкції культурної спадщини є освітній режим "Discovery Tour" в іграх серії "Assassin's Creed". Цей режим дозволяє гравцям здійснити віртуальні екскурсії історичними локаціями різних епох - від Стародавнього Єгипту до Парижа часів Французької революції. Під час цих екскурсій гравець може оглядати архітектурні пам'ятки, знайомитися з побутом та звичаями людей минулого, слухати лекції істориків та археологів. Попри деякі фактичні неточності, "Discovery Tour" став проривом у використанні ігрових технологій для популяризації культурної спадщини.

Відеоігри також мають значний потенціал для збереження та трансляції нематеріальної культурної спадщини - мов, фольклору, традиційних практик тощо. Особливо актуально це для підтримки культурного розмаїття корінних народів та етнічних меншин, чия спадщина часто маргіналізується в домінантному дискурсі. Створення ігор рідною мовою, з використанням автентичних наративів, музики та візуальних образів, може сприяти підвищенню престижу та життєздатності цих культур в умовах глобалізації.

Знаковим є приклад ініціативи "Матеріальна культура", яка залучає представників корінних народів Сибіру до розробки відеоігор на основі їхнього фольклору та традицій. Ці ігри дозволяють молодому поколінню доторкнутися до культурних джерел предків, осягнути їхній світогляд та цінності. Розробники намагаються передати через ігровий процес такі концепти, як шанобливе ставлення до природи, циклічність життя, важливість громади тощо.

В Україні також є цікаві приклади використання відеоігор для актуалізації нематеріальної культурної спадщини. Зокрема, гра ««Мольфар»: поклик Серця» – пригодницька гра про альтернативну історію України та козацький містицизм. Гра передає атмосферу часів Гетьманату Скоропадського 1918 року, пропонуючи гравцям дізнатись трохи більше про український містицизм.

Разом з тим, потенціал відеоігор для збереження культурної спадщини досі залишається маловикористаним в Україні. Більшість вітчизняних ігор, що репрезентують ті чи інші аспекти української культури, мають аматорський характер та невисокий рівень якості [33, с.120]. Бракує системних колаборацій між ігровою індустрією, музейними інституціями, освітніми закладами та культурними спільнотами. Відтак, нагальною є потреба розвивати державну політику та громадські ініціативи, спрямовані на підтримку ігрових проектів культурної спадщини.

Важливо також працювати над підвищенням медіаграмотності та цифрової компетентності аудиторії, зокрема старшого покоління. Чимало людей досі сприймають відеоігри лише як дитячу розвагу і не усвідомлюють їхній культурно-освітній потенціал. Потрібні інформаційні кампанії та освітні програми, які б роз'яснювали суспільству можливості та переваги ігрових технологій для збереження та актуалізації спадщини.

Нарешті, ключовою умовою успішної реалізації потенціалу відеоігор у сфері культурної спадщини є відповідальний та інклюзивний підхід до ігрового дизайну. Розробники мають залучати фахівців з охорони спадщини, послуговуватися достовірними джерелами, уникати культурних стереотипів та апропріації. Водночас, вони повинні забезпечувати залученість до співтворення громад та спільнот, чию культурну спадщину прагнуть зберегти, дослухатися до їхнього бачення та потреб.

Лише за таких умов відеоігри зможуть повноцінно реалізувати свій потенціал як інструмент збереження, трансляції та ревіталізації культурної спадщини в цифрову епоху. Цей потенціал є справді великим і

багатообіцяючим, адже ігри здатні зацікавити та залучити до надбань минулого небачено широку аудиторію. Більше того, вони дозволяють переосмислити та наново пережити культурний досвід предків, зробити його актуальним і значущим для прийдешніх поколінь.

Відеоігри можуть також сприяти збереженню та ревіталізації зникаючих мов та діалектів. Створення ігор з використанням таких мов не лише документує їхню лексику та граматику, а й популяризує їх серед аудиторії проекту, заохочуючи до вивчення та використання.

Нарешті, відеоігри можуть виступати засобом критичної рефлексії та переосмислення культурної спадщини. Інтерактивність та нелінійність ігрового процесу дозволяє представляти різні, часом контраверсійні, інтерпретації історичних подій та постатей, спонукаючи гравців замислитись над складністю та неоднозначністю культурних процесів. Так, гра "Bring me, my Love" піднімає проблему європейської міграційної кризи, показуючи її з перспективи сирійської біженки та викриваючи стереотипи щодо мігрантів.

Разом з тим, використання відеоігор для збереження культурної спадщини пов'язане з низкою викликів та обмежень. Зокрема, ігрова логіка часто вимагає спрощення та адаптації культурного матеріалу, що може призводити до викривлення автентичності. Існує також ризик комерціалізації та комодифікації культурної спадщини, особливо коли йдеться про використання відомих пам'яток чи образів в ігровій індустрії, що знову ж таки може приводити до "конфліктів пам'ятей" [32, с.40]. Нарешті, відеоігри як продукт масової культури можуть транслювати домінантні ідеологічні погляди та нав'язувати спрощені, стереотипні репрезентації певних культур.

Для ефективного та відповідального використання відеоігор як інструменту збереження культурної спадщини необхідна співпраця між ігровими розробниками, культурними інституціями, науковцями та громадами - носіями спадщини. Така співпраця може забезпечити достовірність та чутливість репрезентацій, а також залучення громад до процесу творення та інтерпретації ігрового контенту. Важливо також розвивати медіаграмотність та

критичне мислення гравців, щоб вони усвідомлювали специфіку відеоігор як культурного медіуму та могли розрізнати факт і фікцію.

Одним з перспективних напрямів використання відеоігор для збереження культурної спадщини також є створення інтерактивних музеїв та експозицій. Такі проекти дозволяють гравцям віртуально відвідувати історичні пам'ятки, знайомитися з артефактами та документами, брати участь в освітніх активностях. Прикладом такого проекту є "Віртуальний музей Голодомору", який поєднує ігрові механіки з документальними матеріалами та спогадами свідків трагедії [18, с.62].

Відеоігри також можуть сприяти збереженню та відродженню нематеріальної культурної спадщини, такої як традиції, ремесла, фольклор тощо. Інтерактивний формат дозволяє гравцям не лише дізнаватися про ці культурні практики, але й віртуально залучатися до них, набуваючи досвіду та навичок.

Особливо цінним є потенціал відеоігор для збереження культурної спадщини корінних народів та меншин, чий голоси та досвід часто подавлені в домінантному культурному дискурсі. Створення ігор самими представниками цих спільнот дозволяє їм розповідати власні історії, зберігати мову та традиції, а також ділитися ними з ширшим загалом. Прикладом такого проекту є гра "Never Alone" (Kisima Ingitchuna) - гра розроблена у співпраці з корінними народами Аляски та розповідає про пригоди дівчинки Нуни та її полярного лиса. Гра базується на традиційних історіях інуїтів та включає багато культурних елементів.

Відеоігри можуть бути ефективним інструментом культурної дипломатії та міжкультурного діалогу. Вони дозволяють гравцям з різних країн та культур взаємодіяти у спільному віртуальному просторі, знайомитися з іншими традиціями та світоглядами, руйнувати стереотипи та упередження.

Для подолання цих викликів необхідна тісна співпраця між розробниками ігор, експертами з культурної спадщини, представниками громад та освітянами. Така співпраця може забезпечити достовірність та чутливість репрезентацій, а

також сприяти розвитку медіаграмотності та критичного мислення гравців. Важливо також розвивати альтернативні моделі фінансування та дистрибуції ігор про культурну спадщину, зокрема через гранти, краудфандинг та партнерство з неприбутковими організаціями [12, с.113-118].

Перспективним напрямом є також використання відеоігор для залучення громадськості до партисипативних практик збереження та інтерпретації культурної спадщини. Йдеться про створення ігрових платформ, на яких гравці можуть ділитися власними знаннями, досвідом та артефактами, пов'язаними з локальною історією та культурою. Такі проекти дозволяють демократизувати процес творення культурної пам'яті та зробити його більш інклюзивним та багатоголосим. Так, з актуального на цю тему, ми можемо спостерігати як у грі “Minecraft” були відтворені копальні Соледару, а це 16 різних локацій та 500 віртуальних кілометрів тунелів, побудованих на базі фотографій та архівів. Ще однією “особливістю” цього проекту було введення в ігровий процес персонажа на ім'я Степан, який відображає реально існуючого працівника солевидобувного підприємства “Артемсіль”, що працює там понад 10 років.

Ще одним перспективним напрямом є створення ігор, які не лише репрезентують існуючу культурну спадщину, але й спонукають гравців до її переосмислення та творчої трансформації. Такі ігри використовують інтерактивність та процедурність для дослідження альтернативних сценаріїв, спекулятивних фікцій та утопічних візій, які дозволяють по-новому поглянути на культурну спадщину та її потенціал. Прикладом такого проекту є гра “SimCity: Cities of Tomorrow”, яка запрошує гравців уявити та побудувати футуристичні урбаністичні простори.

Нарешті, важливим завданням є інтеграція відеоігор про культурну спадщину в освітні та просвітницькі програми. Використання ігор в навчальному процесі дозволяє зацікавити учнів історією та культурою, розвинути в них емпатію, критичне мислення та навички інтерпретації культурних текстів. Для цього необхідно розробляти методичні рекомендації та

навчальні матеріали, які допоможуть педагогам ефективно використовувати ігри в класі та поза ним [18, с.68].

Загалом, відеоігри мають значний потенціал як інструмент збереження, передачі та актуалізації культурної спадщини в епоху цифрових технологій. Вони дозволяють залучити нові аудиторії, створити емоційний зв'язок з минулим, а також стимулювати творчість та партисипацію в культурних процесах. Водночас, реалізація цього потенціалу вимагає відповідального та рефлексивного підходу, який враховує етичні виклики та обмеження ігрового медіуму. Лише в діалозі між різними зацікавленими сторонами - розробниками, експертами, громадами та гравцями - можливе створення ігор, які дійсно служать збереженню та збагаченню культурної спадщини людства.

### **3.2 Етичні аспекти комеморації у відеоіграх**

Використання відеоігор для комеморативних практик та репрезентації історичної пам'яті пов'язане з низкою етичних викликів та дилем, які також варто проаналізувати. Одним з найбільш дискусійних питань є допустимість відтворення в іграх травматичних та болісних подій минулого, таких як війни, геноциди, терористичні акти тощо. З одного боку, інтерактивна та імерсивна природа відеоігор дозволяє гравцям глибше пережити та усвідомити досвід жертв історичного насильства. З іншого боку, ігровий процес може тривіалізувати та естетизувати страждання, перетворюючи його на розвагу та об'єкт споживання.

Особливо гостро це питання постає щодо відтворення подій, пов'язаних із загибеллю великої кількості людей. Деякі дослідники вважають, що ігрова форма є принципово несумісною з комеморацією таких подій, оскільки вона передбачає інтерактивність та зміну ролей, що може призводити до релятивізації травми та викривлення історичної правди. Інші ж вбачають в іграх потужний інструмент історичної освіти та формування культури пам'яті, особливо серед молодого покоління [19, с.195]. Наприклад, "Six days in Fallujah" - гра присвячена найкривавішій військовій операції, що розгорнулася

на території Іраку, забрала життя 38 солдатів і понад 1000 повстанців. У ній розробники спробували без прикрашання відобразити те, що відбувалося у Фаллуджі. Але в ході розробки мати одного з бійців, який загинув під час операції, розгорнула компанію, де висловлювала своє невдоволення створенням гри. Основна претензія полягала в тому, що гравець міг пройти місію по своєму, при цьому не переживши той досвід, який пережив її син. Тобто в певний момент часу гравець міг просто відсидітися в будівлі (адже у грі основна мета – залишитися в живих) і не зробити той «подвиг», який робили солдати під час реальної битви. Гра, до речі, так і не побачила світ. У цій ситуації є два варіанти розвитку подій - або ми даємо гравцеві повну свободу і він не переживає той досвід, який ми хочемо йому дати, або ж вводимо в гру якісь обов'язкові дії для персонажа, які від гравця не залежатимуть (заскриптовані сцени). Тоді в останньому випадку це буде дія, нав'язана ззовні гравцю розробником, і не сприйматиметься як власне рішення.

Інтерактивна природа ігор породжує унікальні етичні дилеми, пов'язані з агентністю гравців, свободою вибору та моральною відповідальністю. На відміну від інших медіа, де реципієнт є переважно пасивним споживачем інформації, в іграх гравець стає активним учасником історичних подій, приймаючи рішення та здійснюючи вчинки від імені персонажів.

Іншим етичним аспектом комеморації у відеоіграх є репрезентація різних точок зору та історичних наративів. Більшість ігор на історичну тематику відтворюють домінуючі ідеологічні дискурси та однобічні інтерпретації минулого, заглушаючи голоси та досвід іншої сторони. Зокрема, ігри про колоніальне минуле часто романтизують та героїзують колонізаторів, зображаючи корінне населення як пасивних жертв чи екзотичний фон. Натомість етичний підхід до комеморації вимагає представлення множинності перспектив та наративів, включно з тими, що кидають виклик домінуючим поглядам на минуле [25, с.159].

В цьому контексті перспективним є створення ігор, які дозволяють гравцям взаємодіяти з історичними подіями та постатями з позиції різних,

часом антагоністичних, соціальних груп та ідентичностей. Наприклад, проект Центру політики пам'яті "МНЕМОНІКА" під назвою "Стежками пам'яті" пропонує актуалізувати пам'ять Другої світової війни на Волині крізь досвід (не)помічених публічною історією учасників подій: військовополонених, євреїв, ромів, волинських чехів, польських громад, острабайтер/ок, психічнохворих пацієнт/ок, жінок. Проекти подібного плану можуть так само бути реалізованими і на ігровій базі.

Врешті, важливим етичним питанням є комерціалізація та банальність комеморативних практик у відеоіграх. Деякі ігри використовують історичні образи та символи як маркетинговий хід, експлуатуючи ностальгічні почуття та патріотичні нарративи задля збільшення продажів. Інші - вдаються до надмірної героїзації та романтизації минулого, уникаючи його темних та суперечливих сторінок [32, с.43]. Це може призводити до виникнення нових міфів та стереотипів, а також до втрати критичного ставлення до історії.

Це ставить питання про межі допустимої інтерактивності та ігрової умовності в репрезентації історичної травми та насильства. Чи етично дозволяти гравцям "проживати" досвід жертв та свідків геноциду, концтаборів, терактів тощо? Чи не веде це до тривіалізації страждань, перетворення їх на розвагу та споживацький продукт? З іншого боку, чи не позбавляє надмірна стерильність та політкоректність ігри емоційної сили та здатності викликати емпатію й рефлексію?

Особливо гостро ці питання постають у випадку ігор, які дають гравцям можливість грати за морально неоднозначних чи відверто негативних персонажів - наприклад, нацистів, терористів, работорговців тощо. З одного боку, це дозволяє краще зрозуміти мотивацію та світогляд цих людей, а також побачити події їхніми очима. З іншого боку, це може призводити до релятивізації зла, глорифікації насильства та садистських фантазій. Яскравим прикладом є гра "Hatred", яка піддавалася жорсткій критиці за те, що дозволяє гравцям втілюватися в масового вбивцю та знищувати цивільних.

Ще однією етичною проблемою є тенденція багатьох ігор до спрощення, стереотипізації та політизації історії. Під тиском ринку та з міркувань політкоректності, ігри часто відтворюють однобічні та схематичні картини минулого. Це особливо помітно в іграх на тему колоніалізму, расизму, гендерної та класової нерівності, де складні та амбівалентні історичні реалії редукуються до чорно-білих моральних схем [35, с.90].

Наприклад, більшість ігор про Громадянську війну в США зображають конфлікт як героїчну боротьбу прогресивної Півночі проти реакційного рабовласницького Півдня, замовчуючи расизм, сегрегацію та експлуатацію, які мали місце по обидва боки фронту. Так само, ігри про Другу світову часто демонізують німців та японців, зображаючи їх як однорідну масу фанатиків та садистів, натомість союзники постають як беззаперечні визволителі та носії демократичних цінностей.

Етичним викликом для ігор на історичну тематику є також комерціалізація та банальність комеморації. Багато ігор використовують відсилки до знакових історичних подій, постатей та артефактів як маркетинговий хід, експлуатуючи впізнаваність та емоційний резонанс цих образів. При цьому, вони нерідко спрощують та містифікують історію, підмінюючи її поп-культурними кліше та конспірологічними теоріями.

Так, серія ігор "Assassin's Creed" подає історію як вічну боротьбу між двома таємними орденами (асасіни і тамплієри), які нібито стоять за всіма значними подіями та особистостями. Попри претензію на історичну достовірність, ця серія насправді створює альтернативну "фантастичну" версію минулого, яка мало відповідає реальним фактам та історіографії. Схожу стратегію використовують і українські ігри на кшталт "Козаків", які міфологізують та глорифікують окремі епізоди національної історії, залишаючи поза кадром їхні темні та суперечливі сторони.

Ще одним дискусійним питанням є доцільність та етичність створення ігор про відносно недавні трагічні події, пам'ять про які є ще свіжою та травматичною для багатьох людей. Чи можуть ігри бути адекватною та

шанобливою формою комеморації, скажімо, жертв нинішньої російсько-української війни, Майдану 2014 року, воєн на Балканах або терактів 11 вересня? Чи не є це блюзнірством та наругою над почуттями тих, хто пережив ці події або втратив близьких?

На ці питання немає однозначної відповіді, і вони вимагають чутливості та відповідальності з боку розробників ігор. З одного боку, інтерактивні медіа можуть допомогти новим поколінням краще зрозуміти та пережити травматичний досвід минулого, розвинути емпатію та солідарність з жертвами. З іншого боку, невдала або неетична реалізація може завдати додаткової шкоди та ретравматизувати тих, хто постраждав від насильства та несправедливості.

Щоб мінімізувати ці ризики, розробники ігор на чутливі історичні теми мають дотримуватися певних етичних принципів. По-перше, вони повинні ретельно дослідити тему, спираючись на надійні історичні джерела та свідчення, а також консультуючись з експертами та представниками постраждалих груп. По-друге, вони мають уникати сенсаційності, спрощення та естетизації насильства, натомість акцентувати на людському вимірі трагедії та її наслідках. По-третє, вони повинні давати гравцям контекст та інструменти для критичної рефлексії, а не просто занурювати їх в атмосферу жаху чи героїзму [18, с.69]. І четвертою рекомендацією буде публічна комунікація, оскільки саме артикуляція задумів і відкритість розробників можуть мінімізувати потенційну шкоду від проекту.

Інший важливий принцип етичного гейм-дизайну - залучення представників меморіальних спільнот до процесу розробки та оцінки ігор. Йдеться не лише про консультації з експертами, а й про співтворчість з тими, чия історію та пам'ять ці ігри репрезентують. Такий партисипативний підхід дозволяє врахувати їхні перспективи, потреби та побажання, а також уникнути помилок та стереотипів, що важливо при створенні нових віртуальних місць пам'яті [22, с.55].

Нарешті, важливо розвивати медіаграмотність та етичну чутливість самих гравців. Освітні та просвітницькі кампанії мають навчати користувачів

критично сприймати ігровий контент, розрізняти факти і фікцію, реальність та симуляцію. Вони також повинні заохочувати гравців замислюватись над моральним вибором та його наслідками, брати відповідальність за свої дії у віртуальному світі. Саме від зрілості та відповідальності гравців значною мірою залежить, чи стануть ігри на історичні теми інструментом пам'яті та емпатії, чи джерелом тривіалізації та викривлення минулого [25, с.163].

Підсумовуючи, етичний вимір комеморації у відеоіграх є комплексним та багатогранним питанням, яке не має простих відповідей. З одного боку, інтерактивна природа ігор відкриває унікальні можливості для емоційного занурення, критичної рефлексії та ціннісного ставлення до історії. З іншого боку, вона містить певні ризики тривіалізації, ідеологізації та комерціалізації травматичного досвіду. Для балансування цих протиріч необхідний постійний діалог між розробниками, науковцями, носіями пам'яті та самими гравцями. Лише спільними зусиллями можна виробити етичні стандарти та практики, які дозволять відеоіграм реалізувати свій потенціал як медіуму історичної пам'яті та соціальної емпатії.

Подолання цих етичних викликів потребує розвитку відповідальних практик ігрового дизайну та комеморації. Розробники ігор мають усвідомлювати свою соціальну та культурну місію, консультуватись з фаховими істориками та представниками меморіальних спільнот, враховувати множинність перспектив та голосів. Важливо також впроваджувати механізми критичної рефлексії та дискусії щодо ігрового контенту, залучати гравців до діалогу про значення та інтерпретації минулого.

### **3.3 Майбутнє комеморативних практик у відеоіграх в контексті розвитку технологій та зміни культурних парадигм**

Розвиток цифрових технологій та зміни культурних парадигм відкривають нові горизонти для комеморативних практик у відеоіграх. Зокрема, поширення технологій віртуальної та доповненої реальності (VR/AR) дозволяє створювати все більш імерсивні та мультисенсорні ігрові середовища, які дають

можливість "проживати" історичні події та взаємодіяти з артефактами минулого. Наприклад, проект "Chornobyl360" пропонує віртуальну екскурсію Зоною відчуження, поєднуючи документальні відеоматеріали з інтерактивними елементами.

Інтеграція штучного інтелекту та процедурної генерації контенту в ігрову індустрію відкриває перспективи для створення динамічних та адаптивних ігрових наративів, які реагують на дії та вибори гравців. Варто зазначити, що процес інтеграції ШІ так само активно відбувається і в інших сферах, таких як кіноіндустрія [31, с.340]. Це дозволить створювати більш персоналізовані та варіативні сценарії взаємодії з історичним минулим, враховуючи індивідуальні потреби та інтереси гравців.

Поширення практик колаборативного та партисипативного дизайну в ігровій індустрії відкриває можливості для активнішого залучення гравців та меморіальних спільнот до творення та інтерпретації ігрового контенту. Це дозволить урізноманітнити перспективи та голоси, представлені в іграх, а також розвинути відчуття спільної відповідальності за збереження та осмислення культурної пам'яті. Наприклад, проект "Пам'ять громади" заохочує місцевих жителів ділитися спогадами та артефактами з історії їхніх міст, які потім інтегруються в інтерактивний простір.

Цифровізація та глобалізація культурних процесів сприяють виникненню нових транснаціональних форм пам'яті та ідентичності, які виходять за межі національних наративів та кордонів. Відеоігри мають значний потенціал для відображення цих процесів та формування глобальної історичної свідомості, яка визнає взаємозалежність та солідарність між різними суспільствами та культурами. Однією з ключових технологій, яка матиме значний вплив на ігри пам'яті, є віртуальна реальність (VR). VR-системи дозволяють досягти безпрецедентного рівня імерсивності та присутності, створюючи відчуття "перебування" в іншому часі та просторі. Це відкриває нові горизонти для історичної реконструкції та емпатії, дозволяючи гравцям "на власні очі" побачити, почути та відчувати реалії минулого.

Ще однією перспективною технологією є доповнена реальність (AR), яка накладає цифрові образи та інформацію на фізичний простір користувача. AR-ігри дозволяють інтегрувати історичний контент безпосередньо в міський ландшафт, перетворюючи вулиці, будівлі та пам'ятники на інтерактивні медіа пам'яті. Наприклад, цю технологію можна буде використовувати під час реконструкції українських міст, фіксуючи їх у стані “до відновлення”, щоб із часом можна було пройтись різними локціями і порівняти їхній стан “тоді” і “тепер”.

Штучний інтелект та машинне навчання також мають значний потенціал для різних комеморативних форм. Ці технології дозволяють створювати більш динамічні, адаптивні та персоналізовані ігрові середовища, які реагують на дії та вибори гравця. Наприклад, AI-система може генерувати унікальні історичні персонажі та сюжетні лінії на основі реальних даних, а також симулювати альтернативні сценарії розвитку подій залежно від рішень гравця. Але також використання ШІ додатково порушує ряд етичних, соціальних і культурних питань. Так само, як і в сфері освіти та науки в цілому [5, с.91].

Сферичні відео та фотографії 360° також відкривають нові можливості для “ігор пам'яті”. Ці технології дозволяють створювати панорамні репрезентації історичних місць та подій, в яких гравець може вільно переміщатися та взаємодіяти з оточенням.

Однак технологічні новації - це лише один бік рівняння. Не менш важливими є культурні та соціальні зрушення, які впливають на те, як ми сприймаємо, інтерпретуємо та використовуємо історію. В епоху глобалізації та мультикультурності все більшої ваги набувають транснаціональні та мультиперспективні моделі пам'яті, які визнають множинність досвідів та наративів минулого. Ігри пам'яті майбутнього муситимуть відображати цю плюральність, пропонуючи гравцям альтернативні погляди та "квести" пам'яті [19, с.201].

Разом з тим, майбутнє комеморативних практик у відеоіграх залежить не лише від розвитку технологій, а й від зміни культурних парадигм та очікувань

гравців. В умовах постправди та інформаційних війн зростає запит на автентичність, критичність та мультиперспективність репрезентацій минулого. Ігри, які претендують на роль медіаторів культурної пам'яті, муситимуть відповідати цим запитам, пропонуючи більш нюансовані, саморефлексивні та інклюзивні моделі комеморації.

Постмодерністська чутливість до іронії, фрагментарності та гібридності культурних форм знаходить відгук у поширенні ігрових практик, які деконструюють та переосмислюють традиційні історичні наративи. Такі ігри використовують метареферентність, альтернативні історії та спекулятивні сценарії, щоб викрити умовність та сконструйованість колективної пам'яті.

Нарешті, трансформація економічних моделей та принципів монетизації в ігровій індустрії створює нові виклики та можливості для комеморативних практик. З одного боку, комерціалізація пам'яті несе ризики її спрощення, викривлення та експлуатації в гонитві за прибутками. З іншого боку, краудфандингові платформи та моделі спільного фінансування дозволяють незалежним розробникам та активістам створювати ігри на соціально важливі та меморіально чутливі теми, які не вписуються в мейнстрімну індустрію.

Отже, майбутнє комеморативних практик у відеоіграх залежить від комплексу технологічних, культурних та соціально-економічних чинників. Розвиток імерсивних та процедурних технологій, поширення колаборативних та партисипативних підходів, увага до етичних викликів та запитів гравців - все це окреслює контури відповідальних та інноваційних практик ігрової комеморації. Водночас, ці практики не можуть бути відділені від ширших суспільних дискусій про значення та цінність колективної пам'яті в епоху цифрових медіа. Саме в діалозі між ігровою індустрією, академічною спільнотою та громадянським суспільством може бути вироблене розуміння відеоігор як етичного та продуктивного інструменту культурної пам'яті.

Майбутнє комеморативних практик у відеоіграх тісно пов'язане з розвитком цифрових технологій та трансформацією культурних парадигм. З одного боку, технологічні інновації відкривають нові можливості для створення

все більш реалістичних, інтерактивних та захопливих ігрових досвідів. З іншого боку, зміни в культурному ландшафті - глобалізація, мультикультурність, політика ідентичності тощо - кидають виклик традиційним моделям історичної репрезентації та комеморації.

Постколоніальна критика та деколоніальні практики також трансформують ландшафт пам'яті, викриваючи спадщину імперіалізму, расизму та культурного геноциду в конструюванні історії. Ігри пам'яті майбутнього муситимуть деконструювати колоніальні міфи та стереотипи, а також повертати агентність та суб'єктність корінним народам та постраждалим спільнотам.

Цифровий поворот та партисипаторна культура також трансформують практики комеморації, розмиваючи межі між творцями та споживачами, експертами та аматорами, приватним та публічним. Ігри пам'яті майбутнього муситимуть інкорпорувати користувацький контент, краудсорсинг та колаборативне авторство, перетворюючи гравців на співтворців історичних репрезентацій. Прикладом такого підходу є проект "Жива пам'ять", який збирає особисті історії та артефакти користувачів для створення мозаїчної картини минулого [9, с.150].

Нарешті, пандемія COVID-19 та пов'язані з нею обмеження фізичних контактів актуалізують роль цифрових технологій як медіуму соціальної пам'яті. В умовах карантину та соціального дистанціювання, ігри стають важливим простором для підтримки колективних ритуалів та комеморативних практик. Водночас, вони можуть сприяти рефлексії над самим досвідом пандемії як історичної події, яка трансформує наше розуміння тілесності, солідарності та планетарної взаємозалежності.

## ВИСНОВКИ

Відеоігри постають як важливий соціокультурний феномен сучасності, який змінює усталені способи репрезентації та актуалізації минулого. Завдяки своїй інтерактивності, процедурності та мультимодальності ігри дозволяють гравцям "проживати" історію та формувати емоційний зв'язок з нею.

Аналіз теоретико-методологічних засад дослідження комеморації показав, що відеоігри вимагають комплексного міждисциплінарного підходу, який враховує їхні технологічні, естетичні, етичні та ідеологічні виміри. На відміну від традиційних "місць пам'яті", ігри є динамічним та мінливим медіумом, чий комеморативний потенціал залежить від інтерпретації та взаємодії зі сторони гравців.

На прикладі низки українських та зарубіжних кейсів було досліджено основні стратегії та прийоми комеморації в сучасних відеоіграх - як-от документалізм, емоційне занурення, моральні дилеми, альтернативні сценарії історичних подій тощо. Разом з тим, було виявлено ряд етичних та ідеологічних викликів використання ігор як медіуму пам'яті - зокрема, загрозу тривіалізації та естетизації історичного насильства, домінування ідеологічно заангажованих інтерпретацій та комерціалізацію травматичного досвіду. Як результат аналізу етичних проблем було запропоновано ряд дій, які можуть допомогти виправити потенційні проблеми таких проектів.

Окрему увагу було приділено проблемам та перспективам розвитку комеморативних практик у відеоіграх в українському контексті. З одного боку, інтерактивні медіа відкривають нові можливості для переосмислення суперечливих сторінок української історії та формування інклюзивної культури пам'яті. З іншого боку, вони можуть стати інструментом ідеологічних маніпуляцій та "війн пам'яті", особливо в умовах зовнішньої агресії та інформаційних викликів.

Визначено перспективи розвитку комеморативних практик у відеоіграх в контексті технологічної та культурної еволюції медіуму. Зокрема, поширення VR/AR технологій, штучного інтелекту та процедурної генерації контенту дозволить створювати все більш персоналізовані та мультисенсорні ігрові

досвіди. Водночас, зміни культурного ландшафту - як-от транснаціоналізація пам'яті, різні політики ідентичності, постколоніальна критика - вимагатимуть більш інклюзивних, саморефлексивних та етично відповідальних моделей ігрової комеморації.

На основі проведеного дослідження сформульовано практичні рекомендації щодо відповідального та продуктивного використання відеоігор як інструменту комеморації. Вони включають тісну співпрацю розробників з експертами і спільнотами пам'яті, інтеграцію механізмів критичної рефлексії в ігровий процес, розвиток медіаграмотності та історичної емпатії гравців тощо. Особливу увагу приділено специфіці українського контексту та потребі розвивати ігри, які відповідають на актуальні суспільні запити та виклики.

Загалом, дослідження продемонструвало, що відеоігри є потужним та перспективним, але водночас неоднозначним та амбівалентним медіумом комеморації. Їх ефективне використання як інструменту історичної культури вимагає міждисциплінарного підходу, етичної чутливості та постійного діалогу між ігровою індустрією, академічною спільнотою та суспільством. Лише за таких умов ігри зможуть повноцінно реалізувати свій потенціал як партисипативного, критичного та емансипативного медіуму пам'яті.

Отримані результати та висновки відкривають широкі перспективи для подальших досліджень феномену комеморації у відеоіграх. Зокрема, актуальними напрямками є вивчення рецепції та апропріації історичних ігор гравцями з різних соціокультурних контекстів, порівняльний аналіз ігрових репрезентацій певних історичних подій та постатей, розробка нових теоретико-методологічних підходів до аналізу процедурної риторики ігор тощо. Особливої уваги потребує дослідження специфіки та потенціалу відеоігор як феномену сучасних комеморативних практик в українських реаліях, зокрема в умовах російсько-української війни та її меморіальних викликів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ассман А. Простори спогаду. Форми трансформації культурної пам'яті / пер. з нім. К. Дмитренко, Л. Доронічева, О. Юдін. Київ: Ніка-Центр, 2012. 440 с.
2. Бондаренко С. Ставлення студентської молоді до використання відеоігор в навчанні історії. Інноваційна педагогіка. 2021. Вип. 32 (2). С. 348-354.
3. Вишневський О. Теоретичні основи сучасної української педагогіки: навч. посіб. 3-тє вид., доопрац. і доп. Київ: Знання, 2018. 566 с.
4. Волошин В. Викривлення історичної реальності в сучасних відеоіграх: причини та наслідки. Гілея: науковий вісник. 2019. Вип. 143 (3). С. 191-196.
5. Галич О.А., Аранчій В.І., Горб О.О., Світлична А.В., Писаренко В.В., Вакуленко Ю.В., Дудник В.В. Технології добросесного використання штучного інтелекту у сфері освіти та науки: матеріали всеукраїнського науково-педагогічного підвищення кваліфікації, 31 липня – 10 вересня 2023 року. Одеса: Видавничий дім "Гельветика", 2023. 276 с. ISBN 978-617-554-171-5.
6. Гриценко О. Президенти і пам'ять. Політика пам'яті президентів України (1994–2014): підґрунтя, послання, реалізація, результати. Київ: К.І.С., 2017. 1136 с.
7. Гурбик А., Заярнюк О. Українська історія в сучасних відеоіграх: проблеми та перспективи. Історіографічні дослідження в Україні. 2018. Вип. 29. С. 90-105.
8. Доманська Е. Історія та сучасна гуманітаристика: дослідження з теорії знання про минуле. Київ: Ніка-Центр, 2012. 264 с.
9. Житньов Є. Застосування технологій віртуальної реальності для збереження культурної спадщини. Цифрова платформа:

- інформаційні технології в соціокультурній сфері. 2021. Т. 4, № 1. С. 140-150.
- 10.Зерній Ю. Як суспільства пам'ятають: властивості та механізми функціонування історичної пам'яті. Стратегічні пріоритети. 2018. № 1 (25). С. 35–43.
- 11.Івангородський К. Вплив історичних відеоігор на формування історичного мислення. Проблеми дидактики історії. 2019. Вип. 10. С. 295-305.
- 12.Калініна Г.М., Малюга М.М. Краудфандінг як інструмент розвитку соціального капіталу в цифровому суспільстві // Практична філософія і Нова українська школа. Збірник матеріалів доповідей Всеукраїнської науково-практичної конференції. Тернопіль: Інститут педагогіки НАПН України, 2019. С. 113-118.
- 13.Касьянов Г. Past continuous: історична політика 1980-х – 2000-х. Україна та сусіди. Київ: Laurus, 2018. 420 с.
- 14.Киридон, А. Музеї як інструменти політики пам'яті. Україна-Європа-Світ. Міжнародний збірник наукових праць. Серія: Історія, міжнародні відносини. 2015. Вип. 16. С. 239-250.
- 15.Косенко Ю. М., Боряк О. В., Король О. М. Застосування комп'ютерних дидактичних ігор у навчанні історії школярів з порушеннями інтелектуального розвитку в умовах інклюзивного класу // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2020. – Том 77, №3. – С. 76-88.
- 16.Куліков В. Відеоігри як засіб формування історичної свідомості молоді. Український історичний збірник. 2020. Вип. 23. С. 180-191.
- 17.Кушнар'ов С. Ідеологічні аспекти репрезентації історії у відеоіграх. Політологічний вісник. 2020. Вип. 84. С. 245-255.
- 18.Лиман І., Константінова В. "Серйозні ігри" як інструмент формування історичної пам'яті. Народна творчість та етнологія. 2020. № 1 (383). С. 59-69.

- 19.Макаренко Д. Інді-ігри як простір альтернативних політик пам'яті: приклад України. Стратегічні пріоритети. 2021. № 1 (58). С. 191-202.
- 20.Макаренко Н. Вплив історичних відеоігор на знання молоді про Другу світову війну: результати емпіричного дослідження. Військово-історичний меридіан. 2019. Вип. 2 (24). С. 216-227.
- 21.Мунтян І.В., Савченко С.Я. Комп'ютерні ігри в освіті різних країн // Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації: матеріали II Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 29-30 вересня 2022 р. - Одеса: Видавництво ОНТУ, 2022. - С. 36-37.
- 22.Нагорна Л. Поняття "місце пам'яті" в системі Memory Studies // Регіональна історія України: Збірник наукових статей. Випуск 8. 2014. С. 55-74.
- 23.Орлов В. Історична достовірність у відеоіграх як фактор комеморації (досвід українських розробників). Інтермарум: історія, політика, культура. 2020. № 7. С. 115-128.
- 24.Пастушенко Л. Потенціал історичних відеоігор у розвитку критичного мислення та медіаграмотності. Медіаосвіта в Україні: наукова рефлексія викликів, практик, перспектив. 2021. С. 273-281.
- 25.Половинчак Ю. Відеоігри як засіб конструювання європейської ідентичності українців. Європейський вибір України: історія, політика, перспективи. 2021. С. 156-166.
- 26.Потапенко Я. Відеоігри як інструмент конструювання історичної пам'яті (на прикладі Другої світової війни). Національна та історична пам'ять. 2018. Вип. 18. С. 185-193.
- 27.Сірук Н., Чуйко В. Друга світова війна в сучасних комп'ютерних іграх. Військово-науковий вісник. 2019. Вип. 32. С. 212-224.
- 28.Старостюк О.В. Інтегрування Minecraft у шкільну програму // Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до

- комунікації: матеріали II Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 29-30 вересня 2022 р. – Одеса: Видавництво ОНТУ, 2022. – С. 53-55.
29. Стасевська О., Уманець О. Модернізація морально-ціннісних пріоритетів за умов соціокультурної трансформації сучасного українського суспільства // Філософія в сучасному світі: матеріали міського науково-практичного семінару, 17-18 листопада 2017 р. / ред. кол. Я. В. Тарароєв, А. В. Кіпенський, Л. В. Перевалова та ін. – Харків: Точка, 2017. – С. 183-185.
30. Терещенко Д. Історична свідомість гравців в контексті комеморативних практик у відеоіграх. Грані. 2020. Т. 23, № 5. С. 131-139.
31. Трач Ю.В. Досвід і перспективи застосування технологій штучного інтелекту в кіноіндустрії // Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері. 2022. Том 5 № 2. С. 336-345.
32. Троян С., Киридон А. (2017). "Війни пам'ятей" у вимірі інформаційного протистояння // Україна–Європа–Світ. Тернопіль: Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. С. 40-45.
33. Удод О. "Альтернативна історія" в сучасній культурі: жанр, метод, дискурс? Український історичний журнал. 2021. № 1. С. 115-127.
34. Чеканов В. Сучасні комп'ютерні ігри як форма відображення Другої світової війни. Сторінки воєнної історії України. 2020. Вип. 23. С. 278-290.
35. Чикарькова М.Ю. Комп'ютерні ігри у соціокультурному дискурсі // Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філософія, культурологія, соціологія. 2018. Вип. 15. С. 87-95.
36. Шевченко В. Відтворення історичних реалій у відеогрі "Assassin's Creed Valhalla". Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Історія. 2021. Вип. 4 (151). С. 124-128.

37. Chapman A. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge, 2016. 290 p.
38. Frasca G. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. *The Video Game Theory Reader* / ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron. New York: Routledge, 2013. P. 221-235.